

## BAB III

### METODE PENELITIAN

#### A. Metode Penelitian

Penelitian ini adalah penelitian pengembangan (*Research and Development*) yang berorientasi pada validitas dan pengembangan produk multimedia pembelajaran. R&D merupakan perbaikan/pembaruan (improvement) dan perluasan (extension) dengan penekanan pada kebaruan dan produk nyata (Putra, 2015, hlm. 70). Di dalam metode penelitian ini akan melalui tahapan yang secara berurutan model pengembangan yang meliputi tahapan studi pendahuluan, perencanaan, desain dan pengembangan, uji coba produk, serta uji coba produk yang meliputi desain uji coba, subjek uji coba, jenis data, instrumen pengumpulan data, dan teknik analisis data. Mengembangkan produk dalam arti luas dapat berupa memperbaiki produk yang telah ada (sehingga menjadi lebih praktis, efektif, dan efisien) atau menciptakan produk baru (yang sebelumnya belum pernah ada) (Sugiyono, 2015, hlm. 28).

Metode penelitian dan pengembangan dapat diartikan sebagai cara ilmiah untuk meneliti, merancang, memproduksi dan menguji validitas produk yang telah dihasilkan, kegiatan penelitian dan pengembangan dapat disingkat menjadi 4P (Penelitian, Perancangan, Produksi, dan Pengujian) Sugiyono (2015, hlm. 30). Borg and Gall (dalam Sugiyono 2015, hlm. 30), *One way to bridge the gap between research and practice in education is to Research & Development*. Dengan pengertian salah satu jembatan antara penelitian dasar dengan penelitian terapan adalah R&D (penelitian dan pengembangan). Sugiyono (2015, hlm. 30-31) penelitian dasar (*basic research*) bertujuan untuk “*to discover new knowledge about fundamental phenomena*”, dan *applied research* bertujuan untuk menemukan pengetahuan yang secara praktis dapat diaplikasikan.

## **B. Langkah Pengembangan Multimedia Interaktif Tari Jepin Langkah Simbang**

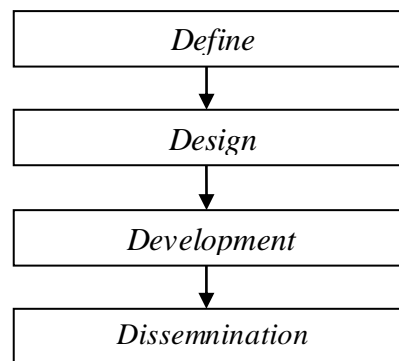
Model pengembangan dalam penelitian ini mengadaptasi model pengembangan Borg & Gall (1989), model pengembangan Thiagarajan (1974). Tahapan-tahapan dalam penelitian pengembangan ini secara garis besar meliputi tahap studi pendahuluan, tahap perencanaan, tahap desain, dan tahap pengembangan. Model pengembangan yang di-adaptasi dari Borg & Gall (1989) yaitu tahap studi pendahuluan sebagai analisis kebutuhan atas permasalahan-permasalahan yang timbul pada proses pembelajaran Seni Budaya.

Menurut Borg & Gall (1989) (dalam Sukmadinata, 2012 hlm. 169-170), ada sepuluh langkah pelaksanaan strategi penelitian dan pengembangan.

1. Penelitian dan pengumpulan data (*research and information collecting*). Pengukuran kebutuhan, studi literatur, penelitian dalam skala kecil, dan pertimbangan-pertimbangan dari segi nilai.
2. Perencanaan (*planning*). Menyusun rencana penelitian, meliputi kemampuan-kemampuan yang diperlukan dalam pelaksanaan penelitian, rumusan tujuan yang hendak dicapai dengan penelitian tersebut, desain atau langkah-langkah penelitian, kemungkinan pengujian dalam lingkup terbatas.
3. Pengembangan draf produk (*develop preliminaray form of product*). Pengembangan bahan pembelajaran, proses pembelajaran dan instrumen evaluasi.
4. Uji coba lapangan awal (*prelimineray field testing*).
5. Merevisi hasil uji coba (*main production revision*). Memperbaiki atau menyempurnakan hasil uji coba.
6. Uji coba lapangan (*main field testing*).
7. Penyempurnaan produk hasil uji coba lapangan (*operasional product revision*).
8. Uji pelaksanaan lapangan (*operasional field testing*).
9. Penyempurnaan produk akhir (*final product revision*).

10. Diseminasi dan implementasi (*Dissemination and implementation*).

Berawal dari permasalahan tersebut selanjutnya ditemukan solusi yang dapat memecahkan permasalahan yang terkait dengan pembelajaran. Model pengembangan yang diadaptasi dari model Thiagarajan (1974) dalam 4D yaitu *define, design, development and dissemination* (Sugiyono. 2015, hlm. 37). Alasan mengadaptasi bagian tersebut, karena siklusnya sederhana dan langsung pada sasaran. Berikut ini garis besar keempat tahapan penelitian pengembangan:



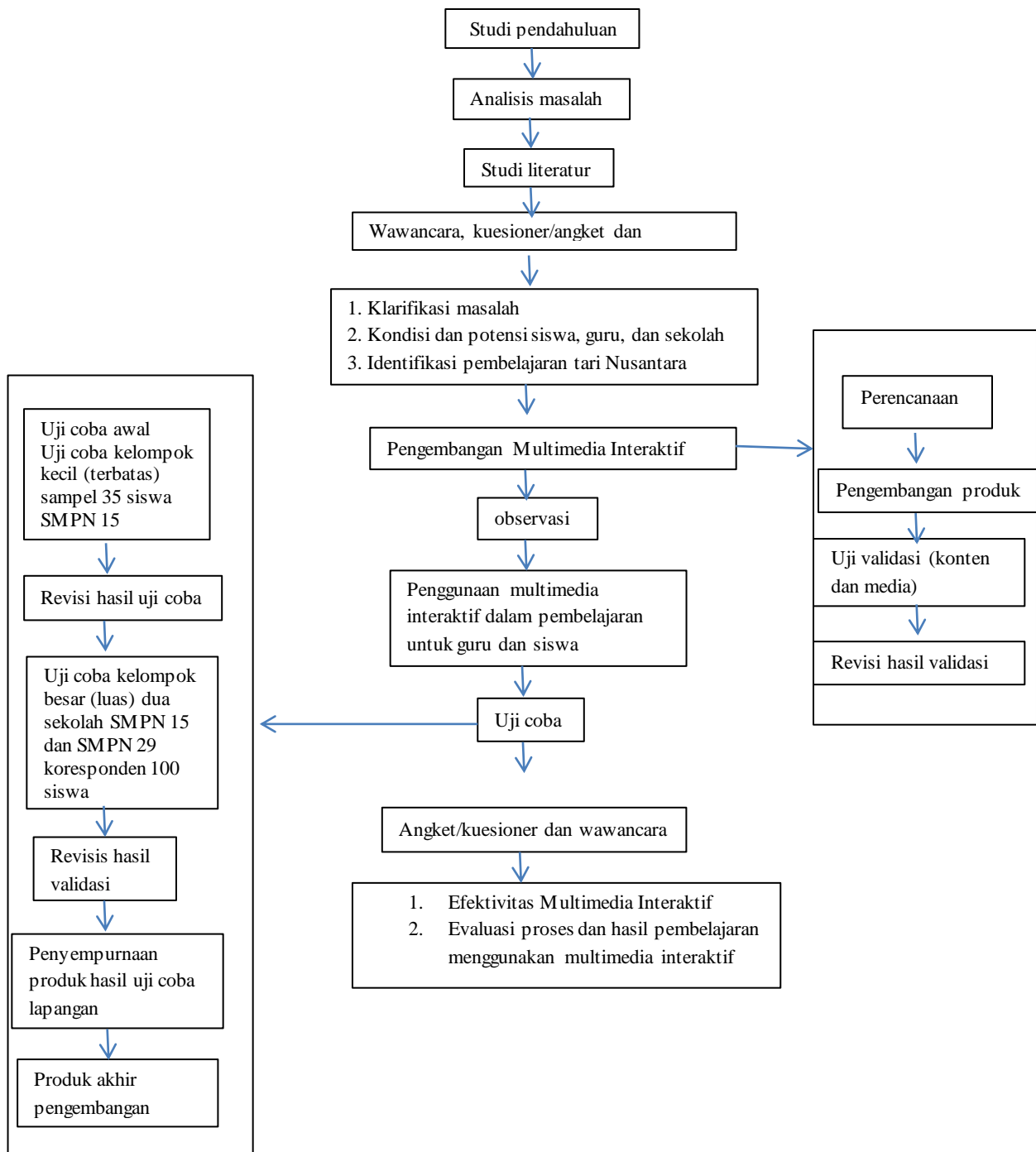
Bagan 1. Garis Besar Tahap Penelitian dan Pengembangan

*Define* (Pendefinisian), berisi kegiatan untuk menetapkan produk apa yang dikembangkan, beserta spesifikasinya. Penelitian ini memilih produk berupa pengembangan media pembelajaran yaitu multimedia interaktif Tari Jepin Langkah Simping. Hal tersebut juga didukung oleh tahapan dari Borg and Gall dengan pengumpulan informasi meliputi analisis kebutuhan, review literatur, penelitian dalam skala kecil, dan persiapan membuat laporan yang terkini.

Tahap kedua yaitu desain berisi kegiatan untuk membuat rancangan terhadap produk yang telah ditetapkan. Melakukan perencanaan, yang meliputi pendefinisian keterampilan yang harus dipelajari, perumusan tujuan, penentuan urutan pembelajaran, dan uji coba kelayakan dalam skala kecil. Mengembangkan produk awal yang meliputi penyiapan materi pembelajaran, prosedur/penyusunan konten, dan instrumen evaluasi. Disini juga terjadi proses perancangan storyboard serta pemilihan animasi, konten isi, dan *games* yang akan dibawakan dalam multimedia interaktif.

Tahap ketiga yaitu pengembangan berisi kegiatan membuat rancangan menjadi produk dan menguji validitas produk secara berulang-ulang sampai dihasilkan produk sesuai dengan spesifikasi yang ditetapkan. Pengujian lapangan yang dilakukan pada beberapa sampel melalui pengumpulan data dengan wawancara, observasi, kuesioner hasilnya selanjutnya dianalisis. Pada tahap ini akan dibentuk skala besar dan skala kecil, skala besar meliputi 2 kelas di SMPN 15 Bandung dan 1 kelas di SMPN 29, skala kecil berupa 1 kelas di SMPN 15 Kota Bandung. Melakukan revisi utama terhadap produk didasarkan pada saran-saran pada uji coba, melalui beberapa ahli melakukan validitas ahli agar mendapatkan hasil yang lebih baik lagi untuk kedepannya. Validasi ahli oleh ahli pendidikan seni. Melakukan analisis terhadap hasil sebelum dan sesudah melakukan pembelajaran melalui multimedia interaktif Tari Jepin Langkah Simping. Melakukan revisi terhadap produk yang siap dioperasikan, berdasarkan saran-saran dari uji coba. Setelah itu melakukan uji lapangan lanjutan dari hasil perbaikan produk melalui observasi, wawancara, dan kuesioner yang dianalisis. Setelah itu revisi produk akhir, berdasarkan hasil dan saran dari uji lapangan.

Tahap akhir yaitu diseminasi berisi kegiatan menyebarluaskan produk yang telah teruji untuk dimanfaatkan orang lain. Dalam tahapan ini pula pengimplementasian produk dilakukan. Membuat laporan mengenai produk pada pertemuan profesional dan pada jurnal-jurnal bekerjasama dengan pemerintah untuk melakukan distribusi secara komersial, memonitor produk yang telah didistribusikan guna membantu kendali mutu.



Bagan 2. Alur Penelitian Pengembangan Multimedia Interaktif Tari Jepin Langkah Simpang.

Penggunaan metode kuantitatif digunakan dalam tahapan saran yang diberikan oleh peserta didik, guru, dan para ahli yang memvalidasi. Analisis kuantitatif adalah analisis yang berbasis pada kerja hitung-menghitung angka

(Marzuki, 2012, hlm. 3). Statistika digunakan untuk menghitung data kuantitatif, dimana disebutkan oleh Walpole dan Myers (1972, hlm. 1) *the statistician is basically concerned with the presentation and interpretation of chance outcomes that occur in a planned study or scientific investigation*. Dimana ahli statistic pada dasarnya memperhatikan presentasi dan interpretasi hasil kebetulan yang terjadi dalam studi investigasi ilmiah yang direncanakan. Penggunaan metode kuantitatif pada perhitungan angket kuesioner yang disebar, serta hasil validasi dari ahli untuk melihat hasil produk. Teknik pengumpulan data dalam penelitian kuantitatif dapat dilakukan dengan tes, kuesioner, wawancara dan observasi terstruktur. Penelitian kuantitatif dilakukan dengan menggunakan angka-angka, pengolahan statistik, struktur dan terkontrol (sukmadinata, 2012, hlm. 53). Penelitian kualitatif mengkaji perspektif partisipan dengan multi strategi, strategi-strategi yang bersifat interaktif, seperti observasi langsung, observasi partisipatif, wawancara mendalam, dokumen-dokumen, teknik-teknik pelengkap seperti foto, rekaman dan lain-lain (Sukmadinata, 2012. Hlm. 95).

Dalam penelitian dan pengembangan, pengumpulan data dengan test dapat dilakukan untuk mengetahui kondisi awal objek sebelum diberi perlakuan dengan menggunakan produk baru dan setelah dilakukan perlakuan dengan produk baru Sugiyono (2015, hlm. 208). Wawancara terstruktur digunakan sebagai sebagai pengumpulan data dapat digunakan beberapa wawancara sebagai pengumpul data, dengan membawa instrumen sebagai pedoman wawancara, serta alat bantu seperti *tape recorder*, video, camera, dan lain-lain Sugiyono (2015, hlm. 211). Observasi terstruktur adalah observasi yang telah dirancang secara sistematis, tentang apa yang akan diamati, kapan dan dimana tempatnya observasi dilakukan pada SMPN 15 Bandung dengan melihat ketersediaan infrastruktur sekolah dan pola pembelajaran seni pada peserta didik SMP kelas VII. Dalam hal ini kuesioner disebar setiap uji validitas produk terhadap peserta didik. Kuesioner digunakan untuk memperoleh informasi yang berkaitan dengan pemahaman peserta didik terhadap materi pelajaran, daya

apresiasi terhadap materi pelajaran dengan menggunakan multimedia interaktif, serta efektivitas pembelajaran dengan menggunakan multimedia interaktif.

Penelitian kualitatif yang menjadi instrumen penelitian ialah peneliti itu sendiri. yang melakukan validasi adalah peneliti sendiri, melalui evaluasi diri seberapa jauh pemahaman metode kualitatif, penguasaan teori dan wawasan terhadap bidang yang diteliti, serta kesiapan dan bakal masuk lapangan (Sugiyono 2015, hlm. 221). Observasi dilakukan saat proses belajar anak menggunakan multimedia, wawancara terhadap anak dan guru, serta studi dokumentasi hasil belajar peserta didik sebelum dan setelah menggunakan produk yang akan ditawarkan. Tahapan tersebut ditinjau dari triangulasi data. Triangulasi merupakan penggabungan dari beberapa teknik pengumpulan data.

### **C. Lokasi dan Subjek Penelitian**

Penelitian dilakukan di Sekolah Menengah Pertama di Kota Bandung yaitu SMPN 15 Bandung dan SMPN 29 Bandung pada semester genap. Subjek penelitian dalam pengembangan media pembelajaran multimedia interaktif Tari Jepin Langkah Simping ini ditujukan pada peserta didik Sekolah Menengah Pertama. Secara spesifik penelitian ini dilaksanakan di SMPN 15 Bandung dan SMPN 29 Bandung, khususnya pada kelas VIII. SMPN 15 Bandung berada di jalan Setia Budi Kotamadya Bandung, SMPN 29 berada di jalan Geger Arum Kotamadya Bandung. Alasan dipilihnya SMPN 15 dan SMPN 29 Kota Bandung berakreditasi A, serta dari segi sarana dan prasarana hasil observasi awal, sekolah ini memiliki sarana dan prasarana yang mendukung. Kedua sekolah tersebut kelas VIII-nya menggunakan kurikulum KTSP yang mempelajari tari Nusantara. Maka dari itu bahan ajar yang ditawarkan dalam penelitian ini dirasa tepat untuk diaplikasikan. Kemampuan rata-rata peserta didik pada sekolah ini dalam komputer sudah cukup baik karena pelajaran komputer telah ada sejak kelas VII. Hal ini tentu memudahkan jalannya penelitian ini. Guru yang mengajar tari bukanlah guru yang mengampuh pendidikan seni tari, namun guru tersebut

memiliki profesi sebagai guru seni rupa. Maka dari itu media pembelajaran Tari Jepin Langkah Simbang ini diharapkan mampu menjembatani keterbatasan yang ada dan dapat mewujudkan hak anak-anak untuk mempelajari tari Nusantara.

#### **D. Instrumen Penelitian**

Dalam pengumpulan informasi proses dan hasil yang terjadi selama proses penelitian ini maka, digunakan beberapa instrumen penelitian sebagai berikut.

1. Pedoman observasi.
2. Pedoman wawancara dan pedoman dokumentasi.
3. Pedoman studi literatur.

Instrumen penelitian tersebut digunakan sebagai pedoman atau ketetapan yang telah divalidasi sesuai kebutuhan agar memperoleh hasil penelitian berupa pertanyaan dan pernyataan.

#### **E. Teknik Pengumpulan Data**

Dalam menghimpun data-data untuk penelitian, baik data-data primer maupun sekunder, dibutuhkan akses dari berbagai narasumber. Berikut adalah teknik pengumpulan data yang akan dilakukan dalam penelitian ini.

- a. Observasi : Nasution (dalam Sugiyono, 2013:64) menyatakan bahwa, observasi adalah dasar semua ilmu pengetahuan. Teknik observasi terus terang atau tersamar adalah dimana peneliti dalam melakukan pengumpulan data menyatakan terus terang kepada sumber data, bahwa ia sedang melakukan penelitian. Jadi mereka yang diteliti mengetahui sejak awal sampai akhir tentang aktivitas peneliti. Observasi dilakukan saat proses belajar peserta didik SMPN 15 dan SMPN 29 Kota Bandung kelas VIII menggunakan multimedia, wawancara terhadap anak dan guru, serta studi dokumentasi hasil belajar peserta didik sebelum dan setelah menggunakan produk yang akan ditawarkan. Dalam observasi ini peneliti termasuk dalam golongan observasi partisipatif dan sebagai partisipasi moderat (moderate



participation). Dalam observasi sini terdapat keseimbangan antara peneliti menjadi orang dalam dan orang luar, peneliti dalam mengumpulkan data ikut observasi partisipatif dalam beberapa kegiatan, tetapi tidak semuanya (Sugiyono, 2015, hlm. 226). Peneliti berpartisipasi langsung saat membantu guru untuk mempelajari Tari Jepin Langkah Simbang, sedangkan menjadi partisipan pasif saat mengobservasi pembelajaran yang dilakukan guru dan peserta didik saat menggunakan multimedia interaktif.

- b. Studi literatur dari beberapa sumber buku, hasil penelitian, dan makalah-makalah yang sudah diseminarkan baik seminar nasional maupun internasional, serta merefleksikan berbagai jurnal ilmiah yang terkait. Kajian literatur tersebut dibatasi pada hal-hal yang membahas tentang Tari Jepin Langkah Simbang, media pembelajaran, dan teknologi pembelajaran. Ketiga bidang tersebut memiliki keterkaitan yang erat terhadap penelitian ini.
- c. Wawancara kepada beberapa narasumber seperti pada guru SBK dan dosen seni tari dan seni rupa di Bandung, khususnya yang menggeluti media pembelajaran dan Tari Jepin Langkah Simbang, para seniman Tari Jepin Langkah Simbang di Pontianak. wawancara dapat dilakukan secara langsung maupun tidak langsung via *email* maupun *telephon*. Esterberg dalam Sugiyono (2013:72) menyatakan, *“a meeting of two persons to exchange information and idea trough question and responses, resulting in communication and joint construcion of meaning about a particular topic”*. Wawancara merupakan pertemuan dua orang untuk bertukar informasi dan ide melalui tanya jawab, sehingga dapat dikonstruksikan makna dalam suatu topik tertentu. Teknik wawancara dimaksudkan untuk memperoleh data dengan cara melakukan percakapan atau berinteraksi langsung dengan informan.
- d. Kuesioner digunakan untuk memperoleh informasi yang berkaitan dengan pemahaman peserta didik terhadap materi pelajaran, daya apresiasi terhadap materi pelajaran dengan menggunakan multimedia interaktif, serta efektivitas pembelajaran dengan menggunakan multimedia interaktif.

Alwasilah (2012, hlm 151) bahwa kuesioner adalah teknik pengumpulan data yang sangat populer dalam penelitian deskriptif, yang mana teknik-teknik deskriptif lazimnya dipakai untuk mengukur eksistensi dan distribusi berbagai tingkah laku atau karakteristik yang terjadi secara alami, frekuensi kemunculan kejadian yang terjadi secara alami, dan yang terakhir adalah untuk mengukur hubungan serta besarnya hubungan-hubungan yang mungkin ada antara karakteristik, tingkah laku, kejadian, atau fenomena yang menjadi perhatian peneliti.

- e. Tes hasil belajar merupakan bagian dalam tahap uji coba multimedia interaktif Tari Jepin Langkah Simbang. Tes dilakukan dalam dua tahap, yaitu sebelum dan sesudah menggunakan media pembelajaran. Tes hasil belajar tersebut dilakukan untuk mengetahui efektivitas dan tingkat keberhasilan belajar Tari Jepin Langkah Simbang dengan menggunakan multimedia interaktif.
- f. Forum Group Discussion (FGD) merupakan interaksi antara peneliti dan ahli untuk memperoleh informasi. Peneliti melakukan diskusi mengenai konten materi Tari Jepin Langkah Simbang bersama dosen yang merupakan dosen ahli tari pendidikan dan multimedia pembelajaran. peneliti juga melakukan diskusi mengenai Tari Jepin Langkah Simbang kepada seniman-senimannya, juga mengenai medianya akan mendiskusikan kepada ahli teknologi informasi. Tujuan FGD adalah untuk memperoleh masukan maupun informasi mengenai suatu permasalahan yang bersifat lokal dan spesifik. Penyelesaian tentang masalah ini menunjang penyelesaian produk multimedia interaktif Tari Jepin Langkah Simbang.

Keenam teknik pengumpulan data tersebut ditunjang dengan penggunaan media elektronik berupa alat perekam baik audio maupun visual dan media komunikasi lainnya. Media elektronik ini merupakan instrumen pendukung dalam kaitannya pengumpulan data. Adapun media elektronik yang dibutuhkan antara lain : perekam audio gerak (handycamp), kamera foto, laptop, koneksi internet dan telepon genggam.

## F. Teknik Analisis Data

Data yang diperoleh pada penelitian ini merupakan data hasil wawancara, observasi pada kegiatan belajar mengajar menggunakan multimedia interaktif, yang berawal dari tahap analisis data awal, desain media, pengembangan media serta tahap uji coba yang menunjukkan keefektifitasan pengimplementasian media dalam pembelajaran seni. Adapun uji coba dilakukan dengan uji validitas ahli yaitu guru SBK, validasi ahli konten, validasi ahli media serta uji kelompok kecil yang berjumlah 35 peserta didik, dan uji kelompok besar dengan jumlah 100 peserta didik. Data yang diperoleh dari kuesioner akan dianalisis dengan teknik presentase, data yang diperoleh dari hasil wawancara dan observasi akan dianalisis dengan menggunakan teknik analisis deskriptif kualitatif.

Tes hasil belajar akan dianalisis secara klasikal dan daya serap klasikal sesuai dengan kategorial dari Depdiknas. Nilai rata-rata digunakan untuk mengetahui ada tidaknya peningkatan hasil belajar menggunakan multimedia interaktif Tari Jepin Langkah Simping. Kriteria ketuntasan belajar sesuai dengan KKM yang berlaku di sekolah yang akan diteliti, sedangkan daya serap perorangan mengandung pengertian seseorang dikatakan tuntas dalam belajar apabila mencapai  $\geq 65$  dari skor maksimal 100. Daya serap klasikal, suatu kelas dikatakan telah tuntas dalam belajar apabila kelas tersebut telah terdapat minimal 85% yang telah mencapai skor 65 dari maksimal 100 (Depdiknas, 2004, hlm. 14).

### 1. Nilai Rata-rata

$$\bar{x} = \frac{\sum_{i=1}^n x_i}{n}$$

Keterangan:

$\bar{x}$  = rata-rata hitung

$x_i$  = nilai sampel ke- $i$

$n$  = jumlah sampel

(Sudjana, 2004)

2. Presentase ketentuan belajar secara klasikal

$$KB = \frac{NS}{N} \times 100\%$$

Keterangan

KB : ketuntasan belajar klasikal

NS : jumlah peserta didik yang mendapatkan nilai  $\geq 65$

N : Jumlah

(Depdiknas, 2006)

3. Daya Serap Klasikal

$$DS = \frac{NS}{N.SI} \times 100\%$$

Keterangan

DS : daya serap

NI : Jumlah skor ideal

S : jumlah peserta didik

NS : Jumlah nilai seluruh

(Depdiknas, 2006)

No	Interval	Kategori
1	0 - 39 %	Sangat Rendah
2	40 - 59 %	Rendah
3	60 – 74%	Sedang
4	75 – 84 %	Tinggi
5	85 – 100 %	Sangat Tinggi

Tabel 2. Kategori Daya Serap Klasikal

Skala Likert	Presentase KB	Indeks	Tingkat Ketuntasan
D	0% - 25%	Sangat tidak baik	Belum Tuntas
C	26% - 50%	Tidak baik	Belum Tuntas
B	51% - 75 %	Baik	Tuntas
A	76% - 100 %	Sangat baik	Tuntas

Tabel 3. Kategorisasi Tingkat Ketuntasan Belajar Klasik

Setelah keseluruhan data telah diperoleh, maka data-data tersebut akan diolah dan dianalisis dengan mengacu pada pertanyaan penelitian dan menjawab berdasarkan data-data yang didapatkan. Kemudian peneliti akan melakukan triangulasi data hasil observasi, wawancara dan studi dokumentasi. Data-data tersebut diolah dan dianalisis sehingga mendapatkan hasil data kualitatif. Instrumen penelitian yang digunakan yaitu kuesioner yang telah disusun oleh peneliti berdasarkan kisi-kisi angket yang memuat aspek-aspek penilaian, indikator, dan jumlah butir soal. Triangulasi juga dilakukan untuk menganalisis media pembelajaran yaitu kebutuhan media pembelajaran yang telah di validasi oleh beberapa ahli sehingga sesuai dengan karakteristik peserta didik, proses ujicoba, dan juga hasil dari proses uji coba pengembangan media pembelajaran berbasis multimedia interaktif ini.